



**PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL YANG DIMODIFIKASI**

***ENGLISH LANGUAGE VOCATIONAL IMPROVEMENT THROUGH
MODIFIED TRADITIONAL GAMES***

Irfan Fajrul Falah¹, Agatha Kristi Pramudika Sari²

Program Studi PGSD STKIP Muhammadiyah Kuningan
Jalan R.A Mertasiah Soepomo No. 28B, Kuningan, Jawa Barat, 45511
Email: irfan_fajrul@upmk.ac.id¹, agatha.kristi@gmail.com²

ABSTRAK

Bahasa Inggris menjadi sebuah kebutuhan yang mendasar di era yang serba teknologi seperti sekarang ini. Sudah barang tentu kita harus senantiasa membekali anak-anak kita dengan pengetahuan bahasa Inggris yang mana akan sangat berguna dalam kehidupan mereka kelak. Salah satu upaya dalam proses pengenalan bahasa Inggris di Sekolah Dasar yang dapat dilakukan oleh guru khususnya dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris adalah melalui permainan tradisional “*Slep Dur*” yang berasal dari Jawa Barat. Permainan tradisional ini sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak di daerah karena mungkin kalah bersaing dengan gadget yang diberikan oleh orang tua mereka. Namun dalam penelitian ini, penulis berupaya untuk memperkenalkan bahasa Inggris kepada pembelajar muda usia atau anak-anak sekaligus melestarikan warisan tradisional daerah yang dimiliki.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, permainan tradisional, sekolah dasar.

ABSTRACT

Recently English language has been a basic demand in this technological and modern era. Thus we have to prepare our children by giving them proper English knowledge which is very important to be applied in their daily lives. An effort in introducing English in primary school which can be done by teacher is through “Slep Dur” a traditional game from West Java. It has been left behind by children nowadays due to modern gadgets that provided. However, this study is aimed to re-introduce young learner to English through “Slep Dur” as well as to conserve the traditional game itself.

Keyword: English, traditional games, elementary school.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris di Indonesia bukanlah bahasa pertama (bahasa ibu) yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam perkembangannya, bahasa Inggris hanyalah bahasa asing dan tidak semua orang menguasainya. Namun jika melihat fenomena yang terjadi belakangan ini, bahasa Inggris seolah-olah menjadi sebuah kebutuhan yang mendasar. Hal ini dapat dilihat dari maraknya *gadget* ataupun alat-alat yang dapat ditemui disekitar kita yang mana menggunakan bahasa Inggris sebagai petunjuk operasionalnya. Tentu sebagai bangsa yang besar, kita dituntut untuk dapat beradaptasi dan bahkan harus menguasai bahasa Inggris guna bisa bersaing dengan negara-negara lain.

Kaitanya dengan pengembangan kualitas individu yang mampu bersaing dengan orang-orang dari negara lain tentu harus dimulai sedini mungkin, begitupula tentang pengenalan bahasa Inggris. Pengenalan bahasa Inggris perlu diterapkan kepada anak-anak kita ketika mereka masih kecil. Hal ini dikarenakan anak-anak (*young learner*) memiliki tingkat fleksibilitas otak yang sangat baik. Brewster (2003) mengungkapkan dalam hasil risetnya bahwa usia yang tepat untuk mengajarkan bahasa terutama *vocabulary* adalah pada usia anak-anak. Dari penjelasan tersebut kita dapat memperkenalkan kosakata yang sesuai dengan usia perkembangan mereka. Mereka akan senantiasa mengingat apa yang diperkenalkan kepada mereka dan sudah barang tentu berbeda dengan usia dewasa yang sudah terkontaminasi banyak pemikiran sehingga memiliki keterbatasan dalam memori otak.

Salah satu aspek bahasa Inggris yang relevan untuk diperkenalkan kepada anak-

anak khususnya di SD adalah kosa-kata (*vocabulary*). Tentunya hal ini sangat penting dan menjadi dasar seseorang dalam berbahasa. Seperti yang diungkapkan oleh Tarigan (2012) bahwa semakin banyak kosakata yang dimiliki oleh seseorang, semakin besar kesempatan mereka untuk berbahasa. Dengan kata lain, ketika kita memperkenalkan kosa-kata bahasa Inggris kepada anak-anak, secara tidak langsung kita menjembatani mereka untuk terampil berbicara bahasa Inggris dimasa yang akan datang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri I Sukamulya yang berinisial pak JN (30) yang juga kebetulan mengajarkan bahasa Inggris, pengenalan bahasa Inggris yang dilakukan sebatas melalui nyanyian-nyanyian sederhana. Adapun lagu yang digunakan adalah lagu-lagu yang disadur dari lagu berbahasa Indonesia namun liriknya diganti dengan materi yang akan disampaikan. Misalnya lagu yang pernah populer pada jamannya seperti "cucok rowo" yang digunakan sebagai alternatif untuk memperkenalkan nama-nama binatang. Dari informasi tersebut sebenarnya sudah ada niat dari guru untuk berkreasi dengan sesuatu yang mudah dijumpai oleh anak-anak. Namun ada kalanya dalam bernyanyi tidak semua anak yang ada di kelas ikut bernyanyi sehingga hanya sebagian saja yang terlibat. Tentu ini harus menjadi perhatian guru sebagai pendidik yang baik, guru harus senantiasa memberikan kesempatan yang sama kepada setiap siswanya.

Selain hal tersebut diatas, didapatkan pula informasi mengenai proses pengenalan bahasa Inggris di SD Negeri I Sukamulya yang menggunakan gambar sebagai media untuk memperkenalkan

kosakata bahasa Inggris. Pak JN (30) mengungkapkan bahwa penggunaan media gambar tersebut didasari pemikiran bahwa dalam prakteknya anak-anak harus melihat dan mengetahui secara jelas gambar apa yang ditunjukkan agar mereka mengingat artinya dalam bahasa Inggris. Peneliti sependapat dengan apa yang disampaikan oleh guru, tentunya *display* atau tampilan dan juga cara pengucapan memiliki peran yang penting dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris dikarenakan anak usia SD tidak bisa di ajak untuk berfikir secara abstrak melainkan mereka membutuhkan visualisasi yang *real* dari apa yang menjadi objek pengetahuan mereka.

Disadari atau tidak memperkenalkan bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar yang berada di daerah tidak semudah seperti yang dibayangkan. Dibutuhkan proses yang cukup panjang serta keterampilan khusus mengenai bahasa Inggris yang tidak semua guru menguasai hal tersebut. Disamping itu dibutuhkan pula kreatifitas dalam mengelola pembelajaran yang mana akan sangat membantu guru dalam prosesnya. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa guru akan berhadapan dengan individu-individu yang memiliki berbagai macam karakter dan latar belakang, tentunya hal tersebut bukan pekerjaan yang sederhana. Selain harus memilih materi yang sesuai dengan tingkat perkembangan usia anak, guru di SD juga senantiasa harus bisa memilih model dan juga strategi dalam menyampaikan pengetahuan bahasa Inggris kepada anak.

Kenyataan lain yang terjadi di SD khususnya yang berkaitan dengan proses pengenalan bahasa Inggris adalah masih minimnya sumber daya manusia yang benar-benar memiliki kompetensi bahasa

Inggris yang dibutuhkan. Banyak diantara mereka yang mengajarkan bahasa Inggris tanpa memiliki kemampuan bahasa Inggris yang cukup sehingga proses pengenalanya terkesan dipaksakan. Tentu ini merupakan sesuatu yang tidak kita inginkan terjadi terhadap masa depan anak-anak, dimana mereka diperkenalkan mengenai bahasa Inggris secara alakadarnya.

Jika kita mampu mengeksplorasi kreatifitas yang terdapat dalam diri kita, tentu banyak sekali strategi ataupun metode dan bahkan permainan tradisional sekalipun yang dapat digunakan oleh guru seperti yang dilakukan oleh guru di SD Negeri I Sukamulya untuk memperkenalkan bahasa Inggris kepada anak. Salah satunya adalah permainan tradisional yang mungkin jika kita bertanya kepada anak-anak zaman sekarang mereka tidak akan tahu bagaimana cara memainkannya. Padahal pada masanya, permainan ini adalah permainan yang sering sekali dilakukan oleh anak-anak khususnya di daerah Jawa Barat (Sunda) untuk mengisi waktu bermain sambil menunggu senja tiba. Permainan tersebut adalah permainan "Slep Dur" yang dimodifikasi. "Slep Dur" sendiri sebenarnya merupakan sebuah lagu pengiring dalam permainan tersebut yang dinyanyikan secara beramai-ramai oleh anak-anak (minimal 7-8 anak) dimana dua anak membentuk sebuah terowongan dari dua pasang tangan yang nanti akan dilalui oleh anak-anak yang lain dan terowongan tersebut akan seolah-olah runtuh ketika lagu "Slep Dur" selesai dinyanyikan.

Selain untuk melestarikan salah satu warisan bangsa, ternyata permainan tersebut juga dapat digunakan oleh guru untuk memperkenalkan bahasa Inggris khususnya dalam peningkatan kosakata

kepada anak-anak. Dalam prakteknya permainan “Slep Dur” yang dimodifikasi melatih daya ingat anak-anak yang masih tajam dalam mengingat kosakata bahasa Inggris yang diperkenalkan oleh guru. Ketika daya ingat dari anak tersebut bagus, maka akan lebih mudah bagi mereka mempelajari bahasa. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Tarigan (2002) yang menjelaskan bahwa ketika seseorang memiliki memory yang bagus dalam mengingat kosakata, maka kemungkinan mereka untuk berbahasa akan sangat besar. Disamping itu permainan ini juga sangat menyenangkan dimana anak usia SD akan sangat menikmati proses ini. Tentu ini sejalan dengan Brown (2000) yang mengemukakan bahwa salah satu prinsip pembelajaran bahasa Inggris itu adalah *automaticity*. Artinya secara otomatis anak akan belajar berbahasa baik itu dengan cara mendengarkan (*listening*) atau berbicara (*speaking*) dan sudah barang tentu ada kosakata (*vocabulary*) yang diucapkan. Dari penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris khususnya peningkatan vocabulary dapat dilakukan melalui sesuatu yang menyenangkan seperti halnya permainan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif pra-eksperimen dengan menggunakan *one group pre-test post-test* yang dilakukan di SD Negeri I Sukamulya Kecamatan Cigugur Kabupaten Kuningan. Jumlah siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 21 anak. Dalam penelitian ini terdapat beberapa rumusan masalah yang salah satunya mengenai implementasi permainan tradisional “Slep Dur” yang dimodifikasi untuk mengembangkan kosakata yang dimiliki

oleh anak. Maka dalam tulisan ini lebih difokuskan mengenai bagaimana implementasi dari permainan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelaksanaannya permainan “Slep Dur” yang sudah dimodifikasi tidak mengalami hambatan yang berarti. Hal tersebut sangat terbantu oleh sebagian anak yang ternyata masih memainkan permainan tersebut. Namun tentu saja karena permainan ini sudah dimodifikasi, peneliti memerlukan sedikit waktu dalam mensosialisasikan cara bermain dalam permainan tersebut. Berikut adalah aturan main “Slep Dur” yang dimodifikasi : (1) Guru menjelaskan gambar bertema misalnya “Binatang” beserta ciri-ciri yang mudah diingat oleh anak, contoh Anjing = dog (menggonggong = barking) dan Kucing = Cat (meowing); (2) Setelah penjelasan dari guru, anak-anak diajak keluar kelas untuk memainkan sebuah permainan; (3) Guru menjelaskan rule of the game dari “Slep Dur” kepada anak; (4) Dipilihlah 2 orang anak untuk membangun terowongan dari dua pasang tangan. Dua orang siswa tersebut mewakili “yang benar” dan “yang salah”; (5) Setelah terowongan terbentuk, siswa yang lain berbaris dan bergiliran masuk kedalam terowongan tersebut sambil menyanyikan lagu “Slep Dur”; (6) Lagu “Slep Dur” sendiri diganti dengan lagu alphabet. Hal ini supaya memudahkan anak dalam menyebutkan kosakata sesuai dengan abjad yang dimaksud; (7) Ketika lagu “alphabet” selesai atau dihentikan, terowongan yang terbuat dari sepasang tangan tadi seolah-olah mendadak runtuh hingga teman yang sedang lewat dibawahnya terperangkap; (8) Untuk bisa terbebas dari terowongan runtuh tersebut, siswa yang terperangkap

harus menyebutkan satu vocab sesuai dengan abjad yang ditentukan beserta artinya yang sudah diperkenalkan guru sebelumnya. (hal ini dilakukan untuk melatih daya ingat mereka tentang kosakata karena kosakata itu di ingat); (9) Jika siswa yang terperangkap itu dapat menyebutkan satu vocab maka dia akan berada di sisi “benar” namun jika tidak berarti dia akan berada di sisi “salah”; (10) Setelah semua peserta berhasil tertangkap, maka akan terbentuk dua grup, yaitu grup “benar” dan “salah”, (11) Setelah itu kelompok yang salah akan diberi hukuman untuk bernyanyi bahasa Inggris yang sudah diajarkan.



Gambar 1
Permainan “Slep Dur”



Gambar 2

Keseruan Permainan Tradisional Slep Dur

Dari permainan “Slep Dur” diatas kita dapat mengambil beberapa manfaat diantaranya : (1) Permainan tersebut sebagai sarana untuk mengenalkan kembali permainan tradisional khususnya di daerah Jawa Barat. Hal ini tentu senada dengan apa yang dikemukakan oleh Apriliyanti

dkk (2015), Putri (2013) bahwa selain digunakan untuk mencapai tujuan tertentu permainan tradisional juga menjadi sarana untuk melestarikan warisan budaya yang hampir punah; (2) Dengan menggunakan permainan “Slep Dur” anak akan terlibat secara fisik dan juga psikis yang tentu akan menjadi sebuah kesenangan. Usia anak adalah usia dimana mereka bermain dan dengan bermain anak-anak akan merasa senang; dan, (3) Melatih daya ingat. Brewster (2003) mengatakan bahwa usia yang tepat untuk mengajarkan *vocabulary* adalah pada usia anak-anak. Kita dapat mengajarkan kosakata yang sesuai dengan usia perkembangan mereka. Mereka akan senantiasa mengingat apa yang diperkenalkan kepada mereka dan sudah barang tentu berbeda dengan usia dewasa yang sudah terkontaminasi banyak pemikiran sehingga memiliki keterbatasan dalam memori otak.

Untuk menghindari bias dari apa yang sudah dipaparkan, peneliti menguji kemampuan kosakata anak melalui sebuah test. Sebelum mengimplementasikan permainan tradisional yang dimodifikasi, peneliti telah mengambil data pre test yang digunakan sebagai tolak ukur kemampuan anak dalam mengenal kosakata. Pre test sendiri dilakukan dengan cara oral yakni setiap siswa diberikan kesempatan untuk menyebutkan nama hewan yang mereka ketahui.

Tabel 1 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Prettest
N		21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	49.05
	Std. Deviation	11.360
	Absolute	.200
Most Extreme Differences	Positive	.133
	Negative	-.200
Kolmogorov-Smirnov Z		.917
Asymp. Sig. (2-tailed)		.370

Sementara, setelah implementasi peneliti melakukan pengujian atau post test terhadap sample yang sama. Test tersebut dilakukan untuk melihat sejauh mana tingkat keberhasilan permainan tradisional terhadap peningkatan kosakata anak. Dari test tersebut didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 2 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Posttest
N		21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	78.10
	Std. Deviation	11.233
Most Extreme Differences	Absolute	.186
	Positive	.147
	Negative	-.186
Kolmogorov-Smirnov Z		.854
Asymp. Sig. (2-tailed)		.459

Dari masing-masing tabel diatas dapat kita lihat bahwa rata-rata nilai yang diperoleh dari hasil *pre-test* adalah 49,05 dengan siswa yang mencapai hasil minimum sebesar 70 dan yang terendah mendapat nilai 30. Hal ini bisa disebabkan karena ketidaksiapan mereka dalam melakukan tes atau mungkin mereka sama sekali belum memahami mengenai materi yang diujikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SD Negeri Sukamulya I proses pengenalan *vocabulary* hanya disampaikan melalui penjelasan dari guru saja yang juga menggunakan gambar yang sederhana. Dari keterangan tersebut dimungkinkan setelah proses pembelajaran yang dilaksanakan siswa tidak menggunakan kembali kata-kata yang didapat dikelas sehingga ketika mereka pulang secara otomatis mereka tidak akan mengingat kata-kata yang sudah dipelajari.

Hal tersebut berbeda dengan apa yang dihasilkan melalui *post-test* atau setelah perlakuan diberikan. Dimana rata-

rata hasil yang diperoleh sebesar 78,10 dan juga siswa yang memiliki nilai tertinggi adalah 100 dan terendah adalah 60. Tentu ini menjadi sesuatu yang dapat diimplementasikan di SD lain untuk menggunakan slide show yang juga diimplementasikan kedalam permainan tradisional.

Dalam hal peningkatan kosakata melalui permainan tradisional tentu bukan tanpa tantangan, melainkan ada persoalan-persoalan yang lain yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satunya adalah aktifitas siswa yang harus menjadi perhatian guru. Artinya guru harus bisa mengantisipasi perubahan aktifitas yang sebelumnya siswa tersebut hanya duduk dan memperhatikan apa yang disampaikan guru melalui gambar (*display*) yang berubah kearah siswa yang terbawa suasana permainan tradisional yang dilakukan secara *outdoor* yang secara otomatis akan berdampak kepada suasana kelas yang lebih aktif. Ini senada dengan apa yang dikemukakan oleh Millington (2011) bahwa permainan dapat memberikan suasana yang gembira (*enjoyment*) ketika digunakan dalam proses pengenalan bahasa Inggris kepada anak.

Setelah melalui tahapan-tahapan penegenalan kosa-kata diatas, peneliti ingin membuktikan bahwa penggunaan permainan tradisional yang dimodifikasi untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris, maka dilakukanlah uji hipotesis. Dari hasil analisis dengan menggunakan bantuan software SPSS 21 didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 3

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Prettest	49.05	21	11.360	2.479
	Posttest	78.10	21	11.233	2.451

Tabel 4
Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Prettest & Posttest	21	.612	.003

Tabel 5
Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest - Posttest	-29.048	9.952	2.172	-33.578	-24.517	-13.375	20	.000

Dari data diatas dapat dilihat bahwa uji *paired samples* didapatkan t-hitung sebesar -13,37 dengan nilai Sig (2-tailed) 0,00 yang mana lebih kecil daripada Sig 0,05. Hal tersebut menandakan bahwa penggunaan lagu berbahasa Inggris dapat mengembangkan vocabulary siswa. jika dilihat hasil yang didapat yakni nilai Sig. $0,00 < \text{Sig. } 0,05$.

PENUTUP

Memperkenalkan bahasa Inggris yang merupakan bahasa asing di negara kita bukanlah pekerjaan yang sederhana melainkan sesuatu yang harus dilakukan secara terus menerus. Ada berbagai metode ataupun media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa Inggris anak yang salah satunya adalah melalui permainan tradisional yang

dimodifikasi. Selain dapat meningkatkan kosakata anak, permainan tradisional yang dimodifikasi ini dapat mengakomodir kesulitan anak dalam mengingat kosakata bahasa Inggris sekaligus dapat menciptakan suasana yang menyenangkan yang sesuai dengan perkembangan usia mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Brewster, J., Ellis, G., Girard, D. (2003). *The Primary English Teacher's Guid.* England: Penguin English.
- Brown, H. D. (2000). *Teaching by Principles: Teaching Language to Young Learners.* Cambridge.
- Millington, NT. (2011). *Using Song Effectively to Teach English to Young Learner.* Language Education In Asia, Vol 2 Issue 1 page 134-141
- Pulukadang, WT & Laiya, SW. (2010). *Meningkatkan Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Gerak dan Lagu Pada Anak Kelompok B di TK Pembina Kecamatan Kota Selatan Gorontalo.*
- Shen, C. (2009). *Using English songs: An enjoyable and effective approach to ELT.* English Language Teaching, Vol 2 Issue 1, 88-94.
- Sophya IV. (2013). *Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Lagu Pada Anak Usia Dini.* STAIN Kudus Vol I No I Juli-Desember 2013.
- Suyatno, K. (2010). *English for Young Learners.* Jakarta: Bumi Aksara
- Tarigan, H G. (2012). *Pengajaran Kosakata.* Bandung: Angakasa.